Homonovi Sapienslux

CONTEXTE

Il y a 26 000 ans, vivait l'Homonovi Sapienslux (de la contraction Homo Novi Sapiens Lux, qui veut dire Homme Nouveau Savant Lumière) mais seulement dans une île (Ile Bracqk, situé au sud de Madagascar, de nos jours) qui a malheureusement disparu sous les flots. Il se situerait entre l'Homme de Cro-Magnon et l'Homo Sapiens Sapiens, il serait classé dans le Paléolithique-Néolithique (juste au milieu du Paléolithique supérieur et du Néolithique. De grande taille et d'apparence robuste, l'Homonovi Sapienslux compte plusieurs ethnies en son sein :

- **Ethnies Leucodermes** (Blancs) : peau clair ou basanée, cheveux plus ou moins bouclés, nez mince, pas de prognathisme.

- **Ethnies Mélanodermes** (Noirs) : peau foncée, cheveux crépus, nez large, lèvres épaisses, prognathisme, dolichocéphalie dominante.

- **Ethnies Xanthodermes** (jaunes) : peau jaune-brun, cheveux raides, nez variable, pommettes fortes, face large, brachycéphalie dominante.

- **Ethnies Australoïdes** (arborigène d'Australie) : front fuyant, arcades sourcilières développées, racine du nez enfoncée, voûte crânienne basse.

A cette époque, les ethnies ne se mélangent pas mais ils ne sont pas tous en guerre. L'Homonovi Sapienslux n'est pas primitif, au contraire ; il est intelligent, habile artisan, créateur d'innombrables techniques... Pourtant, il lui arrive d'être parfois anthropophage mais il enterre ses morts, utilise le feu, fabrique des outils (en pierre, métal, bois et os), chasse, pêche, cueille, fait de l'agriculture, est sédentaire et dessine. Il a une structure sociale qui est basé sur la tribu avec des territoires biens définis mais il y a peu de guerres lorsque ceux-là sont traversés. Le volume crânien est très important (entre 1750 et 1950 cm cube) ce qui veut dire qu'il possède une intelligence élevée et un langage spécifique.

Toutes les tribus ont leurs dieux (ce sont les même mais avec des noms différents), elles ont des coutumes religieuses, elles enterrent toutes leurs morts, elles pratiquent des rites magiques...

A cette époque, la subsistance passe par la pêche, la cueillette, la chasse, la recherche d'eau, de plantes médicinales ou nutritives et la taille d'armes à partir du silex (sagaie, hache, massue, arc, flèche, lance en bois, épée). Et grâce à çà, l'Homonovi Sapienslux est très adapté à son milieu (sur l'Ile Bracqk, on rencontre tous types de climats et d'environnement). C'est un monde plutôt non-combattants mais comme de partout, des guerres éclatent de temps en temps.

N.B : L'Ile Bracqk est entourée de 4 volcans dont 2 en quasi-éruptions, 1 complètement éteint et 1 endormis (qui ne se réveille presque pas). Elle possède 4 lacs, 6 rivières et 2 fleuves.

Description des tribus

- Tribu des Noirs-Enchantés

Principaux personnages : 1 chef héréditaire (dirige tout)
1 Druimec-chef (s'occupe de la médecine, de la magie et de la religion ; nomme les Druimec)
1 Conseil Druimec (réunion de crise entre tous les Druimec et le chef).

Autres : Les Guerriers (défendre ou attaquer, dirigés par le Chef)
Les chasseurs (chasser, dirigés par le chef)
Les Pêcheurs (pêcher, dirigés par le chef)
Les Cueilleurs (élever les bêtes, faire des cultures, cueillir, dirigés par le Chef)
Les Fabricants (fabriquer outils et maisons)
Les Druimec (soigner, précher et faire de la magie, dirigés par le Druimec-chef)
Les Cuisinniers (cuisinner)
Les Couturiers (faire de la couture)
Les Artistes (sculter, dessiner, raconter)

Religions : Sapiensluxisme noir
2 dieux (Deus, dieu positif ; Sat, dieu négatif)
8 sous-dieux (Amarcypa, déesse de la nature; Caljord, dieu du Temps; Helcatemès, déesse de la Vie et des Morts; Lohake, dieu du Chaos; Moyeras, déesse du Destin; Tiurès, dieu de la Guerre; Freggadite, déesse de l'Amour et Dhorheimoneus, Dieu de la Lumière et de la Foudre)

- Tribu des Rouges-Merveilleux

Religions : Sapiensluxisme rouge
2 dieux (Vollavanhavé, dieu de la Nature, du Temps, de la Destinée et de l'Amour; Martupromapaton, dieu de la Vie, de la Mort, du Chaos, des Guerriers et de la Foudre allumée)

- Tribu des Blancs-Orgueilleux

Religions : Sapiensluxisme blanc
2 dieux (Yah, dieu bon ; Diab, dieu mauvais)

- Tribu des Jaunes-malicieux

Religions : Sapiensluxisme jaune
2 dieux (Boud, dieu du Bohneur; Asmo, dieu du Malheur)
4 vice-dieux (Ceresmaxipe, dieu de la Nature et du Temps; Anuseth, dieu du Vivant, de la mortalité et du Chaos; Muhuitakela, dieu de la Guerre et du Destin; Isbetha, déesse de l'Amour, de la Lumière et de la Foudre)